

DOI 10.15826/tetm.2021.1.004

УДК 94:159.953 + 004.77 + 82-94:159.953 + 81'373.46 + 929 Петр(470)*1

Денис Сергеевич Артамонов*Саратовский государственный университет, Саратов, Россия*

E-mail: artamonovds@mail.ru

Медиапамять в культуре фанфикшн: образ Петра I в сетевой литературе

Статья посвящается рассмотрению образа Петра I в сетевой литературе. Автор использует понятие «медиапамять» для описания феномена существования коллективных представлений о прошлом в медиа-среде. Культура фанфикшн рассматривается как одна из практик конструирования медиапамяти. Анализ художественных любительских текстов на краудсорсинговой платформе «Книга фанфиков» (ficbook.net) выявил способы выстраивания интернет-пользователями своего отношения к истории. Рассмотрение исторических текстов о Петровской эпохе показало, что пользовательские представления о Петре I крайне мифологизированы, основаны на стереотипах, которые преодолеваются свободной интерпретацией и актуализацией фактов прошлого при помощи образов современной массовой культуры.

Ключевые слова: медиапамять, фанфикшн, фанфик, сетевая литература, историческая память, культурная память, memory studies, Петр I

Благодарности: Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-09-42063 «Петр I в исторической памяти современной России: репрезентация образа в медиа-среде».

Для цитирования: Артамонов Д. С. Медиапамять в культуре фанфикшн: образ Петра I в сетевой литературе // Tempus et Memoria. 2021. Т. 2. № 1. С. 26–33.

Поступила в редакцию: 15.03.2021

Принята к печати: 30.03.2021

Denis S. Artamonov*Saratov State University, Saratov, Russia*

Media Memory in the Fanfiction Culture: the Image of Peter the Great in Online Literature

The article is devoted to the consideration of the image of Peter I in the online literature. The author uses the concept of media memory to describe the phenomenon of the existence of collective ideas about the past in the media environment. He considers the culture of fanfiction as one of the practices of constructing media memory. Analysis of amateur art texts on the crowdsourcing platform “Book of Fan Fiction” (ficbook.net) revealed the ways in which Internet users build their attitude to history. The review of historical texts about the Peter the Great era showed that the user’s ideas about Peter the Great are extremely mythologized, based on stereotypes

that are overcome by the free interpretation and actualization of the facts of the past, with the help of images of modern mass culture.

Key words: media memory, fanfiction, fanfiction, network literature, historical memory, cultural memory, memory studies, Peter the Great

For citation: Artamonov, D. S. (2021). Mediapamyat' v kul'ture fanfikshn: obraz Petra I v setevoi literature [Media Memory in the Fanfiction Culture: the Image of Peter the Great in Online Literature]. *Tempus et Memoria*, 2, 1, 26–33.

Submitted: 15.03.2021

Accepted: 30.03.2021

Исследование различных форм коллективной памяти берет свое начало с работ М. Хальбвакса, описывающих конструирование представлений о прошлом как социальный процесс [Хальбвакс]. В дальнейшем Я. Ассман [Ассман] и Ю. М. Лотман [Лотман] стали рассматривать культуру как действенный механизм воспроизводства образов прошлого. Культурная память изучается в рамках исследовательского направления *memory studies*, внутри которого сформировались различные подходы к пониманию и описанию феномена существования коллективных представлений о прошлом. Концепции мест памяти, политики памяти, коммуникативной памяти, исторической памяти, публичной памяти и т. д., дополняя друг друга, описывают данный феномен как коммуникативную практику. Таким образом, память о прошлом формируется в процессе коммуникации между индивидами и массами в культурном пространстве.

Культурное пространство цифровой эпохи все больше смещается в сторону медиа. Современные исследователи культурной памяти Эндрю Хоскинс, Анна Ридинг и Джоан Гарден-Хансен, концентрируя свое внимание на возможностях медиа конструировать образы прошлого, показывают определяющую роль цифровых технологий в данном процессе [Мороз, 403–406]. Цифровой поворот в гуманитарной науке продемонстрировал, что в производстве информации всегда участвуют три типа акторов: индивиды-профессионалы, массы, объединенные в социальные сети и институты, а также технологии, являющиеся одновременно и способом получения, и источником знания. Конструирование представлений о прошлом в цифровом мире предполагает участие всех указанных акторов, действующих

в рамках эпистемических арен в пространстве медиа. Эпистемические арены являются аналогом «риторических» арен, виртуальных площадок, формирующихся на пересечении различных коммуникационных каналов, где заинтересованные стороны обмениваются информацией [Rodin, Ghersetti, Odén, 237–246]. Историческая информация, вырабатываемая на этих площадках, носит характер неформального знания [Тихонова, 118–122]. История перестает противостоять исторической памяти, так как между ними стирается зыбкая грань, проводимая научными исследованиями, которые противопоставляют элитарное и массовое знание, индивидуальные представления и коллективные, научные и мифологизированные образы прошлого [Wolff, 66].

Так как представления об истории в современную цифровую эпоху конструируются в пространстве медиа и посредством цифровых медиатехнологий, то можно говорить о медиапамяти как о феномене коллективного сознания. Медиапамять — механизм создания, хранения и репрезентации образов прошлого в цифровой медиасреде. Историческая информация создается и распространяется при помощи гиперссылок, которые представляют собой технологию, построенную на принципах мифологического ассоциативного мышления, когда новое знание содержит в себе отсылку к первоисточнику и получается при помощи бесконечного копирования с постоянными вариациями. Медиа включают в себя как традиционные практики конструирования памяти о прошлом (сохранение традиций, ритуалы, семейные воспоминания, коммеморация мест памяти, научная историография, историческая политика, историческая беллетристика и т. д.), так и инновационные, характерные для

цифровой среды (сторитейлинг — создание исторических рассказов в коммуникативных целях; хисторихакинг — производство или модификация компьютерной игры с историческим сеттингом; меминг — создание и распространение исторических интернет-мемов; войны памяти — проведение политики памяти при помощи средств массовой информации; википедирование — написание исторических статей в свободной энциклопедии Википедия; фанфикшн — историческая сетевая литература и др.).

Фанфикшн представляет собой явление массовой и сетевой литературы, в рамках которого создаются художественные тексты — фанфики, написанные фанатами определенного литературного или кинематографического произведения для самих себя и других фанатов [Прасолова, 3]. Данный феномен связан с возникновением и развитием просьюмеризма, «производства для себя», при котором индивид принимает активное участие в процессе производства товаров и услуг, потребляемых им самим. Фикрайтер, создающий фанфики, пишет их для своего собственного удовольствия и развлечения, но при помощи цифровых технологий и специально созданных площадок он имеет возможность презентовать результаты своего труда широкой аудитории. Наиболее известные интернет-платформы, созданные для публикации подобных произведений (www.fanfiction.net, ficbook.net и др.), построены на принципах краудсорсинга; разместить контент может каждый пользователь в любых объемах и любого качества, а система рейтингов и оценок, производимых самими пользователями, позволяет определить наиболее популярные произведения.

Культура фанфикшн предполагает свободное самоконструирование и функционирование интернет-сообществ, называемых фандомами и объединяющих поклонников определенного произведения литературы, кинематографа, компьютерной игры, вымышленной вселенной, художественного стиля или хобби. Художественные произведения, создаваемые в этих виртуальных объединениях, представляют собой производные от оригинального канона тексты (фаноны), которые в большей или меньшей степени отражают концепцию канонического мира [Федорова, 277].

Фанфикшн — явление не столько литературного, сколько социокультурного порядка, контекст которого в XXI в. формируется непрерывно воссоздаваемыми потоками сетевой культуры. Интернет-пользователи при помощи цифровых технологий творчески преобразуют действительность, модифицируя современные реалии в собственных произведениях, выстраиваемых по образцу популярных оригиналов, которые превращаются в коммерческий продукт, рекламируются, продвигаются как успешный бренд, визуализируются и овещаются (например, издание книг или сувенирной продукции).

Виртуальные объединения поклонников популярного художественного произведения строятся по принципу социальной сети, в которой креативность коммуникаторов стимулируется вновь создаваемыми текстами. Повествование рождается в процессе коммуникации и является по своим ключевым параметрам трансмедийным, а также характеризуется вариативностью презентации в разных форматах на разных платформах сети Интернет. В этих условиях основной характеристикой фанфиков становятся интертекстуальность и гипертекстуальность. Фанфики содержат в себе элементы игры и трансгрессии в реальность, что соотносится с базовыми потребностями сетевой аудитории. Создатель фанфика может по своему усмотрению изменять сюжет и характер героев исходного произведения, максимально продлевать повествование, созданное на его основе, а также связывать между собой несколько произведений. Таким образом, читатель и зритель получают своего рода власть над любимым произведением [Клюйкова, Четина, 95]. Такая свобода вариаций и игровое начало по отношению к первоисточнику позволяют авторам генерировать новые идеи, интегрируя собственный опыт с опытом аудитории, интерпретируя его через актуальные темы.

Тематика фанфиков может быть самая разная и не ограничивается только мотивами произведений популярной культуры; например, классические тексты школьной программы также входят в сферу внимания фикрайтеров. Исторические темы составляют значительную долю в текстах фандомного творчества, на сайте «Книга фанфиков» (ficbook.net) фандомы «Исторические персонажи»

и «Исторические события» насчитывают более 10 тыс. произведений. Исторические эпохи представляют значительный творческий ресурс для широкого круга пользователей блогговых фанфикшн-платформ.

Фанфики на историческую тематику интересны как продукт массового творчества, в котором отражены стереотипы и мифы массового сознания, влияющие на формирование медиапамяти. Фандомы являются теми самыми эпистемическими аренами, вырабатывающими коллективные представления о прошлом. Как правило, за основу фанфика берется определенное научное историческое знание, которое преломляется через мировоззрение и творческое усилие фикрайтера, подхватывается массами читателей-авторов, создающих свои вариации рассказа о прошлом. Цифровые технологии включены в данный процесс исторического творчества не только в качестве площадок презентации нового продукта неформального знания и культурной памяти, но и своей системой рекомендаций контента, подстроенной под запросы интернет-пользователей.

Интернет-тексты исторической тематики, как и большинство текстов массовой сетевой литературы, представляют собой набор клишированных формул, где происходит корректировка образов персонажей, а сюжетные линии выстраиваются в соответствии со стереотипами массовой культуры. Клишированность формы и содержания, характерная для фанфикшна, определяется существованием концептов создания и восприятия текстов. Новые истории о героях создаются через интерпретацию устоявшихся литературных примеров. Фикрайтеры, строя свои фабульные конструкции на основе чужого текста, вступают в своего рода игровое взаимодействие с мифологическими образами, которые определяют структуру культурной памяти, наделяя своих персонажей новыми качествами и актуализируя их в массовом сознании.

Фанфикшн на историческую тематику играет точно такую же роль, как и историческая беллетристика в формировании представлений о прошлом. Значительная доля вымысла в историческом тексте не делает его восприятие читателями менее историчным. Авторская фантазия всегда основывается на первичных источниках и является значительным вкладом в общее

представление о прошедших событиях и образах героев, так как делает их более понятными и близкими аудитории [Мереминский, 15–16]. Осовременивая прошлое, авторы литературных произведений не уничтожают его, а, наоборот, делают историю частью настоящего.

Одним из популярных исторических образов, используемых в фанфиках, является фигура Петра I. Петровская эпоха подвержена крайней степени мифологизации, что делает ее удобным материалом для создания фандомных произведений, так как чем мифологизированнее персонаж, тем легче его трансформировать и интегрировать в современную реальность, причем иногда буквально, используя распространенный прием фантастической литературы — попаданчество.

Сюжет о попаданцах достаточно типичен для фанфиков и предполагает два варианта развития: герой путешествует в прошлое, чтобы изменить ход истории, либо герой из прошлого попадает в современность и пытается вернуться обратно в свой мир [Шамова, 57–60]. Автор достаточно популярного фанфика «Петр Первый и перемещения во времени (Вот так история, или Любовь, изменившая жизнь)» под псевдонимом «Крошка Люси» создала кроссовер, в котором, объединив различные каноны, написала историю, где сначала главные героини попадают в эпоху Петра I, знакомятся с ним, а потом он сам попадает в настоящее. Данный фанфик является типичным произведением такого рода. Линия любви одной из героинь к Петру I позволяет развернуть сюжет, основной идеей которого стала интеграция исторического персонажа в современную эпоху. Образ первого русского императора, несмотря на его очевидную модернизацию, показан в традициях эпохи Просвещения, когда Петр I для философов-просветителей выступал примером царя-варвара, восхищавшегося европейской цивилизацией. В фанфике царь с точно таким же увлечением изучает Россию будущего, как изучал современную ему Европу, и более всего интересовался техническим прогрессом. В фанфике «Красный блокнот» автора Igor Vasilevsky Петр I, оказываясь в нашем времени, ведет себя хрестоматийно, гневаясь и побивая палкой тех, кого он принял за своих подданных. Но в то же время встречаются рассказы, где император ведет себя как галантный

кавалер и заботливый правитель, — например, в фанфике «Нева» Анастасии Купер, где героиня была спасена из-под льда самой царствующей особой. Миф о Петре I, работнике, демократичном самодержце, близком к простому народу, проявился в данном произведении во всей своей полноте.

Авторов фанфиков про Петра I привлекает история его личной жизни и семейных взаимоотношений, что в целом характерно для исторической беллетристики, которой подражают фикрайтеры. Они пользуются сюжетными пробелами биографии императора и реконструируют их по своему усмотрению. В этих фанфиках отражены реальные биографические события и образ Петра I, каким он представлен в исторической памяти. Драма Евдокии Лопухиной, отправленной царем в монастырь и приговоренной к избиению кнутом за любовную связь с майором Степаном Глебовым, превратилась в одном из фанфиков из политической в романтическую историю, где Петр I показан жестоким и ревнивым правителем. Взаимоотношения императора с женой Екатериной в фанфике с названием «Пожалуйста, будь спокоен» описаны так же, как и в большинстве исторических сочинений о Петровской эпохе, где говорится о благотворном и успокоительном влиянии императорской супруги на буйный нрав мужа. Так же в фанфике «Все пусто без тебя». Хотя любовная история и представлена более драматично, с рассказами об изменах обоих супругов, казнью любовника Екатерины Вильяма Монса, основная фабула строится вокруг способности императрицы к умиротворению своего мужа. Фанфик «За кулисами» посвящен сестре Петра I Наталье Алексеевне, которой отдали на воспитание малолетнего сына царя Алексея Петровича. Петр I представлен в нем заботливым отцом, но уже намечена линия его противостояния с сыном, проявившаяся, когда царевич вырос. Душевные переживания героев выписаны с точки зрения последующих событий и определены глубоким знанием автором с псевдонимом «Бушьенто» исторического контекста.

В таких фанфиках используется творческий прием «пропущенная сцена», когда автор встраивает свой вымышленный рассказ в известный ему сюжет. Однако чаще всего фанфики пишутся на основе заинтересовавшего

фикрайтера, но не слишком информативного факта. Так, автор рассказа «Серая пуговица» признается, что сюжет его зарисовки появился во время экскурсии в музей из краткого повествования экскурсовода об Абраме Ганнибале и его отношениях с Петром I. Несмотря на то что история Ганнибала достаточно хорошо изучена, описана в художественной литературе и кинематографе, автор фанфика выдумывает новый сюжет, с помощью которого воспроизводит свои впечатления от исторического факта.

Авторы фанфиков склонны объяснять не только исторические факты, но и исторические мифы. Одна из самых известных и устойчивых мифологических метафор о Петровской эпохе — строительство Санкт-Петербурга на болотах. Фанфик «Как появился Петербург» автора Странник_2203 объясняет появление идеи построить город на болотах через взаимоотношения Петра I с его фаворитом А. Д. Меншиковым. В этом произведении оба действующих героя — мифологизированные исторические образы самодура-царя и плутоватого, но бесконечно преданного слуги. Таким образом, пытаясь объяснить миф, фикрайтер использует целый набор других мифов, на основе которых он строит свое произведение.

Мифология Петровской эпохи четко воспроизводится и в фанфике «В начале славных дел» автора Angela Gettinger. Потешные полки, знакомство с Алексашкой Меншиковым, начало войны со Швецией, насильственное введение брандирития и село царевича Алексея — эти истории составляют основную событийную мифологизированную канву истории Петра I, что свидетельствует о глубоком влиянии этих мифов на культурную память, которая неизбежно проявляется в сетевой литературе.

В культуре фанфикшн, где авторы никак не ограничивают свою свободу творчества, встречаются абсолютно фантазийные фанфики, в которых исторические герои переживают ситуации, не характерные для них. Но даже в таких рассказах проявляются типичные узнаваемые черты исторических личностей, как они запечатлены в массовом сознании. Так, в фанфике «Лучше поздно, чем никогда!» авторства Софы Шифр главным героем является поэт Александр Сергеевич Пушкин, который вдохновлен противоестественной страстью к мумифицированному трупу Петра I. Известный

из истории литературы факт высокой оценки поэтами XVIII–XIX вв. личности Петра Великого и повышенного интереса к нему в художественном творчестве трансформировался в данном образце фикрайтерства в сюжет о некрофилии, подпитываемый массовой культурой.

В целой серии фанфиков совершенно по-новому показывается история Петра I и его сподвижника А. Д. Меншикова, в духе современного тренда их отношения изображаются гомосексуальными. Фанфики, описывающие гомосексуальные отношения между реальными людьми, называются Real Person Slash и являются достаточно распространенными [Шатрова, Ласица, 45–46]. Фикрайтеры часто прибегают к такому повороту сюжета, осовременивая и делая, по их мнению, его еще более интересным.

Подобные аллюзии с образами популярной культуры ложатся и на восприятие истории авторами/читателями фанфиков. Характерный пример — фанфик автора под ником «melancholy попаме» «Как Петр и шеф побеждали нацистов, или Порфирьевич помогает Шрэкам быть свободными». В этом небольшом рассказе переплелись герои из разных эпох и культур. Петр I действует одновременно с А. Гитлером во времена Октябрьской революции 1917 г., где борцами за свободу выступают Шрэки, персонажи, навеянные популярным мультфильмом. Кажущаяся на первый взгляд абсолютная несовместимость персонажей объясняется их репрезентацией в сети Интернет. С 2017 г. существует интернет-мем Петр I — Шрэк, сравнивающий и отождествляющий их на том основании, что мультипликационный персонаж жил на болоте, а исторический герой построил на нем город [Шрек и Петр Первый]. Также встречаются сравнения и с А. Гитлером, который называется

«наследником» Петра I, воспользовавшимся его «Завещанием», представляющим собой историческую фальсификацию [Елисеева]. Этот фанфик показывает, что вольное обращение с историей интернет-пользователями вписывается в сюжеты массовой культуры, частью которой стали исторические персонажи.

Анализ фанфиков на тему истории Петра I показал, что его образ занимает значительное место в культурной памяти современных интернет-пользователей и история Петровской эпохи привлекает их внимание. Репрезентация образа Петра I в сетевой литературе отражает основные мифологизированные представления об этом правителе; в фанфиках можно встретить все исторические мифы, связанные с его именем. В то же время стереотипизированный взгляд на историю российского императора в сетевых литературных произведениях сочетается с образами массовой культуры, и новые сюжеты появляются путем соединения клишированных формулировок из разных художественных канонов и героев из различных пластов культуры. Актуализация образа Петра I происходит через использование устоявшихся литературных приемов, характерных для современной культуры, и творческую фантазию авторов, которые, описывая прошлое со своей точки зрения, неизбежно модернизируют его. Современные интернет-пользователи через сетевые художественные произведения создают свою версию истории. Тем самым историческая литература фанфикшн становится значимой частью медиасреды и оказывает существенное влияние на конструирование медиапамяти цифрового общества.

Список литературы

- Ассман Я. Культурная память: письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности / пер. с нем. М. М. Сокольской. М. : Языки славянской культуры, 2004.
- Елисеева Н. Завещанием Петра Первого воспользовался Гитлер // Русская народная линия : [сайт]. URL: https://ruskline.ru/monitoring_smi/2005/02/08/zavewaniem_petra_pervogo_vospol_zovalsya_gitler (дата обращения: 07.04.2021).
- Клюйкова Е. А., Четина Е. М. Фандомы и фанфики: креативные практики на виртуальных платформах // Вестн. Перм. ун-та. Российская и зарубежная филология. 2015. № 3 (31). С. 95–104.
- Лотман Ю. М. Память в культурологическом освещении // Лотман Ю. М. Избранные статьи. Т. 1. Таллинн : Александра, 1992. С. 200–202.

Мереминский С. Г. Историческая беллетристика: к постановке проблемы // Люди и тексты: Исторический альманах. 2017. № 10. С. 14–22.

Мороз О. В. Компьютинг на страже памяти? [Рец. на J. Garde-Hansen, A. Hoskins, A. Reading (Eds.). *Save As... Digital Memories*. Palgrave Macmillan, 2009] // Фольклор и антропология города. 2019. Т. 2, № 1–2. С. 403–419.

Прасолова К. А. Фанфикшн: литературный феномен конца XX — начала XXI века : автореф. дис. ... канд. филол. наук. Калининград, 2009.

Тихонова С. В. Производство неформального знания в социальных сетях и проблемы популяризации науки // Лже-наука в современном мире: медиасфера, высшее образование, школа : сб. материалов Пятой Международ. науч.-практ. конф. им. В. Л. Гинзбурга и Э. П. Круглякова. Санкт-Петербург : ООО «Издательство ВВМ», 2017. С. 118–122.

Федорова Т. В. Социокультурный феномен фанфикшн // Книга в современном мире: проблемы чтения и чтение как проблема : материалы междунаро. науч. конф. Воронеж : Воронеж. гос. ун-т, 2014. С. 276–279.

Хальбвакс М. Социальные рамки памяти / пер. с фр., вступ. ст. С. Н. Зенкина. М. : Новое издательство, 2007. 348 с.

Шамова Н. В. «Попаданцы» как типичный сюжет фанфикшн: этимология, структура, основные мотивы // Мировая литература глазами современной молодежи. Цифровая эпоха : сб. материалов IV Международ. молодеж. науч.-практ. конф. Магнитогорск : Магнитогор. гос. техн. ун-т им. Г. И. Носова, 2018. С. 57–60.

Шatroва Е. Д., Ласица Л. А. К проблеме определения жанров произведений фанфикшн // Вестн. Оренбург. гос. ун-та. 2017. № 1 (201). С. 41–48.

Шрек и Петр Первый // Memopedia : [сайт]. URL: <https://memopedia.ru/shrek-i-pyotr-pervyj/> (дата обращения: 07.04.2021).

Rodin P., Ghersetti M., Odén T. Disentangling Rhetorical Subarenas of Public Health Crisis Communication: A Study of the 2014–2015 Ebola Outbreak in the News Media and Social Media in Sweden (September 2019) // *Journal of Contingencies and Crisis Management*. 2019. Vol. 27, iss. 3. P. 237–246. DOI: 10.1111/1468-5973.12254.

Wolff R. S. The Historian's Craft, Popular Memory, and Wikipedia // *Writing History in the Digital Age* / ed. J. Dougherty, K. Nawrotzki. University of Michigan Press, Ann Arbor. 2013. P. 64–74.

References

Assmann, J. (2004). *Kulturnaya pamyat: pismo, pamyat o proshlom i politicheskaya identichnost v vysokih kulturah drevnosti* [Cultural Memory: Writing, Memory of the past, and Political Identity in the High Cultures of antiquity]. Moscow: Yazyki slavyanskoj kultury.

Eliseeva, N. Zaveshchaniem Petra Pervogo vospolzovalsya Gitler [The will of Peter the Great was used by Hitler]. *Russkaya narodnaya liniya*. URL: https://ruskline.ru/monitoring_smi/2005/02/08/zavewaniem_petra_pervogo_vospol_zovalsya_gitler (mode of access: 07.04.2021).

Fedorova, T. V. (2014). Sociokulturnyj fenomen fanfikshn [Sociocultural phenomenon fanfiction]. *Kniga v sovremennom mire: problemy chteniya i chtenie kak problema: Materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii*. Voronezh: Voronezhskij gosudarstvennyj universitet.

Halbvaks, M. (2007). *Socialnye ramki pamyati* [Social memory frameworks]. Moscow: Novoe izdatelstvo.

Klyujkova, E. A., Chetina, E. M. (2015). Fandomy i fanfiki: kreativnye praktiki na virtual'nyh platformah [Fandoms and fan fiction: creative practices on virtual platforms]. *Vestnik Permskogo universiteta. Rossijskaya i zarubezhnaya filologiya*, 3 (31), 95–104.

Lotman, Y. M. (1992). *Pamyat v kulturologicheskom osveshchenii* [Memory in cultural coverage]. In Lotman Y. M. *Izbrannye stati*. Tallinn: Aleksandra, 1.

Mereminskij, S. G. (2017). Istoricheskaya belletristika: k postanovke problemy [Historical fiction: towards a problem statement]. *Lyudi i teksty. Istoricheskij almanah*, 10, 14–22.

Moroz, O. V. (2019). Kompyuting na strazhe pamyati? Rec. na Garde-Hansen, J., Hoskins, A., Reading, A (Eds.) *Save As... Digital Memories*. Palgrave Macmillan, 2009 [Computing on guard of memory? Rec. on J. Garde-Hansen, A. Hoskin, A. Reading (Eds.). *Save As... Digital Memories*. Palgrave Macmillan, 2009]. *Folklor i antropologiya goroda*, 2, 1–2, 403–419.

Prasolova, K. A. (2009). Fanfikshn: literaturnyj fenomen konca XX — nachala XXI veka [Fanfiction: a literary phenomenon of the late XX — early XXI century]. Avtoreferat dissertacii na soiskanie uchenoj stepeni kandidata filologicheskikh nauk. Kaliningrad.

Rodin, P., Ghersetti, M., Odén, T. (2019). Disentangling Rhetorical Subarenas of Public Health Crisis Communication: A Study of the 2014–2015 Ebola Outbreak in the News Media and Social Media in Sweden (September 2019). *Journal of Contingencies and Crisis Management*, 27, 3, 237–246. DOI: 10.1111/1468-5973.12254.

Shamova, N. V. (2018). «Popadancy» kak tipichnyj syuzhet fanfikshn: etimologiya, struktura, osnovnye motivy [“Popadants” as a typical fanfiction plot: etymology, structure, main motives]. *Mirovaya literatura glazami sovremennoj molodezhi. Cifrovaya epoha: sbornik materialov IV mezhdunarodnoj molodezhnoj nauchno-prakticheskoy konferencii*. Magnitogorsk: Magnitogorskij gosudarstvennyj tekhnicheskij universitet im. G. I. Nosova.

Shatrova, E. D., Lasica, L. A. (2017). K probleme opredeleniya zhanrov proizvedenij fanfikshn [On the problem of determining the genres of fanfiction works]. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta*, 1 (201), 41–48.

Shrek i Pyotr Pervyj [Shrek and Peter the Great]. *Memopedia*. URL: <https://memopedia.ru/shrek-i-pyotr-pervyj/> (mode of access: 07.04.2021).

Tihonova, S. V. (2017). Proizvodstvo neformal'nogo znaniya v social'nyh setyah i problemy populyarizacii nauki [Production of informal knowledge in social networks and problems of popularization of science]. *Lzhenauka v sovremennom mire: mediastera*,

vysshee obrazovanie, shkola: Sbornik materialov Pyatoj Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii imeni V. L. Ginzburga i E. P. Kruglyakova. Sankt-Peterburg: ООО "Izdatelstvo VVM".

Wolff, R. S. (2013). The Historian's Craft, Popular Memory, and Wikipedia. Writing History in the Digital Age / ed. by Jack Dougherty and Kristen Nawrotzki, 64–74. University of Michigan Press, Ann Arbor.

Сведения об авторе

Денис Сергеевич Артамонов, кандидат исторических наук, докторант кафедры теоретической и социальной философии Саратовского государственного университета, Саратов, Российская Федерация.

Information about the author

Denis S. Artamonov, Cand. Sci. (History), Saratov State University, Saratov, Russian Federation.